

Orða Rummikub[®]

Leikur að orðum

Fjölskylduspilið sem brúar kynslóðabilið

L E I K U R
A ð
O R ð U M

Fyrir 2 - 4 leikmenn 6 ára og eldri.

Innihald.

133 stafa plötur + 2 jókerar,
4 standar,
leiðbeiningar,
stigablöð.

Markmið spilsins:

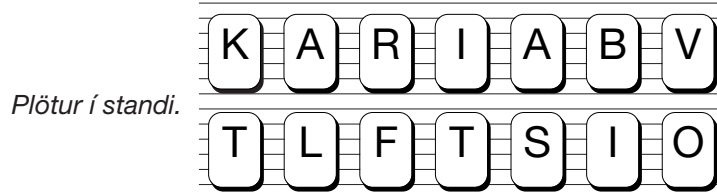
Að reyna að mynda sem lengsta mögulega orðið svo þú getir „rakað saman“ sem flestum stigum.

Uppsetning:

1. Þátttakendur rugla plötunum og stafla þeim upp 7 saman í bunka með framhliðina niður. Þessir bunkar eru stafabankinn.
2. Hver leikmaður tekur 14 stafaplötur og raðar þeim upp á standinn sinn.
3. Stigateljarinn skrifar nafn hvers leikmanns á stigablaðið.

Niðurlögn:

„Niðurlögn“ er það að raða stöfum svo úr verði orð.
 Ef leikmaður hefur til dæmis eftirfarandi stafi í plötustandi sínum



Úr þessum stöfum getur hann sett saman eftirfarandi orð:



Möguleikarnir eru nánast ótakmarkaðir, en þetta gefur þér nokkra hugmynd um hvað spilið snýst.
 Það þarf varla að taka það fram að í mörgum tilfellum getur þú ekki notað alla stafina á standinum, skoðuðu því vel orðin sem þegar eru í borði og reyndu að bæta þínum stöfum við þau, eða að búa til ný orð.

Meðhöndlun orða.

Það sem er mest spennandi við þetta spil er að meðhöndla eða spila með þau orð sem eru í borði til þessa að fá sem flest stig. Segjum að eftirfarandi orð séu í borði.

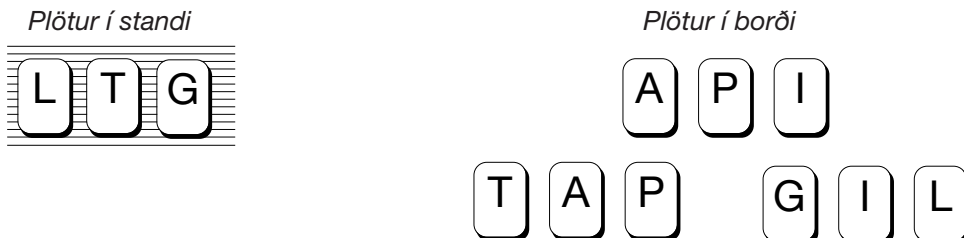
Dæmi 1



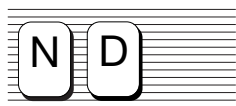
Þú getur bætt við stöfunum S, A, M til að mynda orðið SAMKEPPNI.



Dæmi 2



Þú getur skipt orðinu api og notað stafina L, T, G, til að mynda tvö ný orð TAP og GIL.

Dæmi 3.*Plötur á standi**Plötur í borði.*

Pú ert komin með stafina N og D á standinum þínum. Orðin klukka og pera eru þegar í borði. Þú getur tekið stafina úr þessum orðum og raðað þeim saman upp á nýtt til að mynda þrjú ný orð: lund, pakka, ker.

Eins og þú sérð þurfa orðin ekki að standa óbreytt á borðinu. Það má bæta stöfum við aðra stafi svo framalega að þegar þú hefur lokið við að gera þá myndi allir stafirnir á borðinu rétt stafsett orð.

Tímatakörk.

Við mælum með því að nota stundaglasíð til að skammta tíma hvers þátttakanda í hverri umferð. Ef þú lýkur ekki við að gera innan þess tíma, verður þú að taka allar plöturnar sem þú settir út til baka og taka eina plötu úr stafabankanum í refsingarskyni. Síðan á næsti/næsta að gera.

Jókerinn.

Það eru tveir jókerar með í spilinu. Þeir geta staðið fyrir hvaða staf í orði sem er. Það má nota jókerinn strax í fyrstu umferð. Ef þú átt þann staf á standinum sem jókerinn í borði stendur fyrir getur þú tekið jókerinn og sett stafinn út í staðinn.

Ef þú hefur tekið upp jóker, verður þú að nota hann strax í sömu umferð, sem hluta af nýju orði ásamt plötu/plötum úr standinum þínum. Þú getur ekki krækt þér í jóker áður en þú setur út 6 stafa orðið til þess að komast inn í spilið. Það má bæta stöfum við orð sem inniheldur jóker, það má hluta það í sundur, og/eða taka einstaka stafi úr því.

Tvöföldun stiga.

Sá/sú sem kemur öllum plötunum sínum út í einni umferð fær tvöföld stig fyrir þá umferð.

Stigagjöf.

Allir stafirnir, auk jókeranna, gilda eitt stig hver. Stigin fyrir hvert orð fara eftir fjölda stafa í orðinu. Í hverri umferð mátt þú setja eins mörg orð í borð og þú vilt. Samt færðu ekki stig fyrir hvert orð heldur aðeins fyrir lengsta orðið sem þú býrð til í þessari umferð. Ef leikmaður setur til dæmis eftirfarandi orð á borðið: „LOK“, „BÍLL“, „SYKUR“, „MÁLVERK“, þá fær hann/hún 7 stig í þessari umferð því „MÁLVERK“ er lengsta orðið og það er samsett úr 7 stöfum.

Hvernig spilið fer fram.

1. Hver leikmaður tekur upp einn staf. Sá sem fær stafinn sem næstur er stafnum „A“ (eða fær „A“) hann hefur leikinn.
2. Til þess að komast inn í spilið verður leikmaður að setja út orð með að minnsta kosti 6 stöfum í fyrstu umferð. Ef hann getur það ekki verður hann að taka plötu úr stafabankanum og biðja þangað til hann á að gera næst.
3. Eftir að hafa myndað (sett saman) 6 stafa orð, verða leikmenn annað hvort að setja út ný orð eða meðhöndla orð sem eru að minnsta kosti þriggja stafa í hverri umferð fyrir sig.
4. Leikmaður getur ekki meðhöndlað neitt af orðunum sem þegar eru í borði án þess að nota að minnsta kosti einn staf úr plötustandinum sínum.
5. Á meðan á spilinu stendur verða leikmenn alltaf að hafa að minnsta kosti 7 plötur á stöndunum sínum ef nauðsyn krefur verða leikmenn við lok hverrar umferðar að taka eins margar plötur úr bankanum og þeir þurfa til að hafa 7 plötur. Ef einhver klárar allar plöturnar sínar í einni umferð verður hann/hún að taka sér aðrar 7 plötur.

Boð og bönn.

1. Þú mátt ekki búa til orð sem er þegar til á borðinu.
2. Gild orð eru þau orð sem eru í íslenskri orðabók, nema sérnöfn, skammstafanir, forskeyti eða viðskeyti og orð sem í eru úrfellingarmerki eða bandstrik. Ef einhver véfengir að orð sé rétt stafsett er hægt að nota orðabók til að dæma um það. Ef leikmaður setur út orð sem ekki er tekið gilt verður hann að taka það til baka og auk þess að taka einn staf úr bankanum í refsingarskyni.

Ráðsnilld.

Þar sem að markmiðið er að fá sem flest stig, munið:

1. að búa til lengsta mögulega orðið með því að nota forskeyti og viðskeyti.
2. að nota allar plöturnar úr standinum til að fá tvöföld stig fyrir lengsta orðið. Hægt er að spila með ákveðið þema í huga. Með öðrum orðum að orðin sem þú setur saman verða að tengjast ákveðnu efni. Þetta gerir spilið erfiðara og er aðeins fyrir þaulvana spilara.

Spilalok:

Þegar búið er að nota allar plöturnar úr bankanum og einn leikmanni hefur tæmt plötustandinn sinn, er spilinu lokið.

Sigurvegarnir

er sá/sú sem hlýtur flest stig.

Dreifing stafanna:

A-12; N-11; R-10; I-9; S-8; U-8; T-7; L-8; E-6; G-5; K-5; M-5; Ð-5; F-4;
D-3; V-2; H-2; B-2; Ó-2; O-2; J-2; Á-2; Æ-2; Ö-2; P-2; Y-1; Í-1; Ú-1;
Þ-1; Ý-1; É-1; X-1; Jókerar-2